

Βασικές Εντολές MicroWorlds Pro – 1^η ΟΜΑΔΑ.

α/α	Εντολή	Παράδειγμα	Επεξήγηση
1.	Μπροστά (μπ) αριθμός	μπ 50	Μετακινεί τη χελώνα προς τα εμπρός.
2.	Πίσω (πι) αριθμός	πι 30	Μετακινεί τη χελώνα προς τα πίσω.
3.	Δεξιά (δε) αριθμός	δε 90	Στρέφει τη χελώνα προς τα δεξιά σε γωνία τόσες μοίρες όσες είναι ο αριθμός.
4.	Αριστερά (αρ) αριθμός	αρ 90	Στρέφει την χελώνα προς τα αριστερά.
5.	ΣτυλόΆνω (στα)	στα	Σηκώνει το στυλό της τρέχουσας χελώνας. Η χελώνα δεν αφήνει ίχνη όταν μετακινείται. Όταν δημιουργείται μια χελώνα το στυλό είναι πάντα «άνω».
6.	ΣτυλόΚάτω (στικ)	στικ	Κατεβάζει το στυλό της τρέχουσας χελώνας. Έτσι, η χελώνα αφήνει πίσω της ίχνη όταν μετακινείται, όχι όμως και όταν τη σύρετε.
7.	Σβήσε (σβ)	σβ	Διαγράφει τα γραφικά χωρίς να αλλάζει τη θέση των χελωνών.
8.	ΣβήσεΓραφικά (σβγ)	σβγ	Διαγράφει τα γραφικά της σελίδας και οδηγεί τη χελώνα στο κέντρο, με το κεφάλι της προς τα πάνω και την τοποθετεί στο κέντρο της σελίδας.
9.	ΣβήσεΕντολές (σβε)	σβε	Διαγράφει τα περιεχόμενα του Κέντρου εντολών.
10.	ΘέσεΠάχοςΣτυλό αριθμός	θέσεπάχοςστυλό 3	Καθορίζει το πάχος του στυλό της χελώνας το οποίο προσδιορίζει το πάχος των γραμμών που θα σχεδιάσει. Το πάχος του στυλό μπορεί επίσης να ρυθμιστεί αν επιλέξετε ένα σχήμα πινελιάς και το μολύβι από την καρτέλα Γραφικά και κάνετε κλικ στη χελώνα.
11.	ΘέσεΧρώμα (ΘέσεΧρ) όνομα ή αριθμός	θέσεχρώμα 105 ή θέσεχρ “μπλε	Καθορίζει το χρώμα του στυλό της χελώνας. Αν η χελώνα έχει το αρχικό της σχήμα, το χρώμα της θα αλλάξει ώστε να υποδηλώσει το χρώμα του στυλό. Ως είσοδος μπορεί να δοθεί το όνομα ενός χρώματος ή ένας αριθμός. Αν η είσοδος είναι όνομα, πρέπει να ξεκινάει με εισαγωγικά.
12.	ΘέσεΦόντο (ΘέσεΦντ) όνομα ή αριθμός	θέσεΦόντο 25 ή θέσεφντ “κίτρινο	Καθορίζει το χρώμα του φόντου της επιφάνειας εργασίας. Ως είσοδος μπορεί να δοθεί το όνομα ενός χρώματος ή ένας αριθμός. Αν η είσοδος είναι όνομα, πρέπει να ξεκινάει με εισαγωγικά.